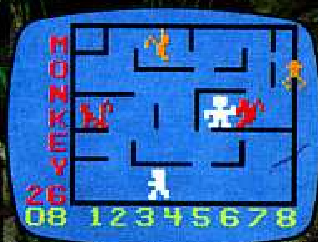
PHILIPS VIDEOPAC 37

Unlimited variations



Monkeyshines
Singeries
Affenjagd
Apestreken
Abekattestreger
Apornas krig
El juego de los mones
Os macacos irritaveis

EXPANDED MEMORY

PHILIPS



ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 6.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 9.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 12.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 15.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 18.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 21.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 24.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 27.

PORTUGUÊS

Este Videopac é um de toda uma série, para ser usada com o Computador Videopac Philips G7000. Estes Videopacs poderão oferecer muito divertimento, estímulo e educação para toda a família. Verifique que o Computador Videopac seja bem instalado, depois consulte página 30.

Monkeyshines

(Unlimited variations!)
(2 players) Press RESET next press 0 on numerical keyboard

The game

You suddenly find yourself in a large monkey cage with your partner. When the game starts, the four monkeys are swinging playfully from the ceiling. They will soon move through the entire cage however, cleverly using the pattern of monkey-bars. Every time you press RESET and 0 (on the numerical keyboard!) you will get a different pattern of bars.

The monkeys are very friendly by nature. They will not do you any harm, as long as you don't bother them. There's a problem however! The object of the game is to tag as many monkeys as often as you can. Every time you do, you score a point. The monkeys don't like that. They even get mad and dangerous. They turn red with anger and become vicious, trying to catch you or your partner. If they do succeed, you've had it and you'll freeze during the rest of the game. The game is over when both players have been caught by red monkeys.

Monkeys are inclined to forget easily; they don't stay mad very long and return to their normal self as you will see. They will resume playing harmlessly until they get tagged again. To add a touch of realism, the monkeys will stay mad and red longer when they are being tagged more often. It all makes sense!

How to play

Both men are controlled by the joysticks of the handsets. They may move up into the cage by jumping from one level to another. Only one level at the time however, so be careful. To make them jump, press the action button. The direction in which they jump is governed again by the joystick. If they miss a monkey-bar, they will drop to the next lower level in a straight line, without hurting themselves. You may continue playing the moment your man lands again.

You will find that the monkeys are considerably more agile than your man and it will not be easy to catch them or to avoid them when they are red-mad!

When you have succeeded in catching a monkey, you tag him by pressing your action button. The moment you do, he turns red and becomes dangerous. He will jump away however in the direction indicated by your joystick. Make sure that he doesn't jump towards your partner!

Score-keeping

In the left-hand bottom corner of the screen, the computer will automatically keep score for you, adding one point every time you or your partner tag a monkey.

Try and stay clear of the red monkeys though!

Starting a new game

A new game will start automatically when both players have been caught by a red monkey.

The highest score in a series of games is shown in red figures, just above the regular, current score.

Playing alone

You can also play alone, of course. Just ignore the other player and start your confrontation with the monkeys all by yourself!

Each time a game is finished, press RESET (△), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:
(a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac. Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards. Replace Videopac in its box. Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Rotating monkey-bars

(1 or 2 players) Press RESET next press 0 on numerical keyboard

The game will start as described above. Press R (Rotation)

The monkey-bars will now rotate upward every few seconds. This adds a new dimension to the game, demanding a new strategy. You have to stay alert and react promptly to the ever changing pattern of bars!

You can stop the upward rotation of the monkey-bars by pressing "S" (Stop). When you press "R", they will start moving again.

Rules of this game exactly as with "Monkeyshines".

Shuteye

(1 or 2 players) Press RESET next press 0 on numerical keyboard next press I (for Invisible)

Now you are playing the same game again with the added handicap that the monkey-bar pattern has become invisible. It doesn't seem to bother the monkeys too much however!

You can make the monkey-bars visible again by pressing "V" (for Visible).
Press "I" again and the bars become invisible again.

Monkey chess

(3 players) Press RESET next press 0 on numerical keyboard

This game is basically the same as "Monkeyshines". The third player makes the important difference. He can alter the pattern of monkey-bars and thus try and outwit the Great Monkey. He can remove or add bars at will.

How to add or remove monkey-bars
On the left-hand side you see the letters: M-O-N-K-E-Y.
Across the bottom you see the numbers 1 to 8.

See diagram for example.

You can repeat this as often as you want during the game, continually changing the pattern of monkey-bars. Your third man may build ladders for his two partners; he may try and isolate one or more monkeys, etc.

Bananas

(3 - highly skilled! - players) Press RESET next press 0 on numerical keyboard

You may now make any combination of the previous games: Rotating Monkey-bars, Shuteye and/or Monkey Chess.

	Horizontal lines		Vertical lines	
	to add	to delete	to add	to delete
First press:...	letter	letter	number	number
Next press:...	number	number	letter	letter
Finally press:...	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

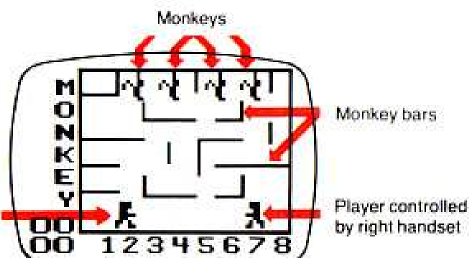
Check procedure
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (△). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen.
If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

Monkeys

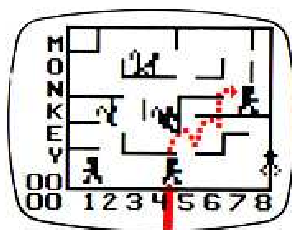
Monkey bars

Player controlled by left handset

Player controlled by right handset

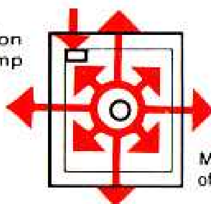


Start of game
Two players in monkey cage
Monkeys are swinging from the ceiling



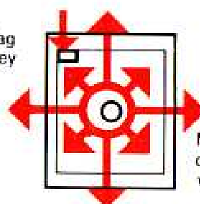
Man jumping monkey bars, one level at a time

Press action button to make player jump



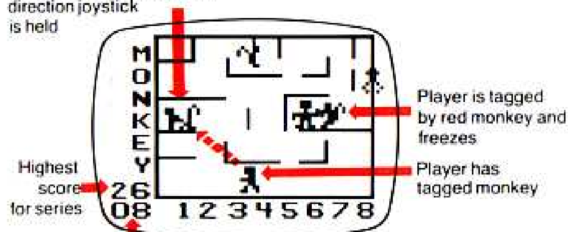
Move joystick to direct movement of your player

Press action button to tag a monkey



Monkey jumps away in direction joystick when tagged

Tagged monkey jumps in direction joystick is held



Player is tagged by red monkey and freezes

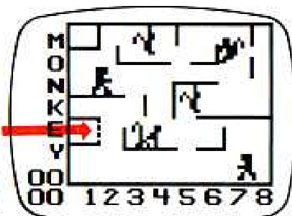
Player has tagged monkey

Highest score for series

Game score

Tagging and being tagged

To remove vertical monkey bar player has pressed "1", then "E" and "clear" on the keyboard



Playing Monkey Chess

Affenjagd

(Unbegrenzte Variationsmöglichkeiten)
(2 Spieler) RESET drücken dann an der Zahlentastatur 0 drücken

Das Spiel

Unvermittelt befinden Sie sich zusammen mit Ihrem Partner in einem grossen Affenkäfig. Wenn das Spiel beginnt, baumeln vier Affen munter an der Decke. Bald werden sie sich jedoch von Stange zu Stange durch den ganzen Käfig schwingen. Jedesmal, wenn Sie RESET und 0 (an der Zahlentastatur) drücken, ändert sich die Stangenanordnung.
Die Affen sind von Natur aus zahm. Sie tun Ihnen nichts, solange Sie sie nicht belästigen. Da gibt es jedoch ein Problem! Es handelt sich bei diesem Spiel darum, möglichst viele Affen möglichst oft zu berühren. Jedesmal, wenn Ihnen dies gelingt, erhalten Sie einen Punkt. Die Affen können das nicht leiden. Sie werden sogar wütend und gefährlich. Sie werden rot vor Wut und bösartig, und versuchen, Sie oder Ihren Partner zu ergreifen. Wenn ihnen dies gelingt, sind Sie erledigt und bleiben für den Rest des Spiels unbeweglich.
Das Spiel ist zu Ende, wenn beide Spieler von roten Affen ergriffen worden sind. Die Affen neigen dazu, leicht zu vergessen. Sie bleiben nicht lange rot, sondern werden nach einiger Zeit wieder normal. Dann turnen sie von neuem herum, wie wenn nichts wäre, bis sie wieder berührt werden. Damit das Ganze noch realistischer wird, bleiben die Affen länger wütend und rot, wenn sie öfters berührt werden.

Spielablauf

Beiden Figuren können am Knüppel der Spielerkästchen bewegt werden. Sie können sich nach oben in den Käfig bewegen, indem sie von einer Etage zur nächsten springen. Jedoch nur eine Etage auf einmal. Passen Sie deshalb gut auf! Um einen Sprung auszuführen, müssen Sie die Action-Taste drücken. Die Sprungrichtung wird wiederum am Knüppel gesteuert.
Wenn die Figur eine Stange verfehlt, fällt sie geradlinig auf die nächsttiefere Etage, ohne sich jedoch zu verletzen. Sie können weiterspielen, sobald Ihre Figur wieder gelandet ist.
Sie werden sehen, dass die Affen wesentlich flinker sind als Ihre Figur, so dass es nicht einfach ist, sie einzuholen oder ihnen auszuweichen, wenn sie rot sind vor Wut!
Wen es Ihnen gelingt, einen Affen einzuholen, berühren Sie ihn, indem Sie die Action-Taste drücken. In diesem Moment wird er rot und somit gefährlich. Zwar springt er in der durch den Knüppel festgelegten Richtung weg. Achten Sie darauf, dass er nicht auf Ihren Partner springt!

Punktezählung

In der linken unteren Ecke des Bildschirms zählt der Computer automatisch Ihre Punkte, wobei jedesmal ein Punkt registriert wird, wenn Sie oder Ihr Partner einen Affen berühren.
Versuchen Sie jedoch, den roten Affen auszuweichen!

Beginn eines neuen Spiels

Ein neues Spiel beginnt automatisch, wenn beide Spieler von einem roten Affen ergriffen worden sind.
Die höchste Punktzahl innerhalb einer Spielserie wird in roten Zahlen direkt über der laufenden Punktzahl angezeigt.

Allein spielen

Sie können selbstverständlich auch allein spielen. Achten Sie einfach nicht auf die andere Figur und setzen Sie sich ganz allein mit den Affen auseinander!

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Umlaufende Stangen

Umlaufende Stangen
(1 oder 2 Spieler) RESET drücken dann an der Zahlentastatur 0 drücken
Das Spiel beginnt wie oben beschrieben. R (Rotation) drücken Nun laufen die Stangen alle paar Sekunden nach oben um. Dies verleiht dem Spiel eine neue Dimension und verlangt eine andere Strategie. Sie müssen gut aufpassen und sofort auf die ständig wechselnde Stangenanordnung reagieren! Sie können die Aufwärtsbewegung der Stangen auch stoppen, indem Sie S (Stop) drücken. Wenn Sie R drücken, bewegen sich die Stangen wieder.
Die Regeln dieses Spiels sind genau gleich wie beim "Affenjagd".

Blindspiel

(1 oder 2 Spieler) RESET drücken dann an der Zahlentastatur 0 drücken dann I (Invisible) drücken Nun spielen Sie wieder dasselbe Spiel, jedoch mit der zusätzlichen Erschwerung, dass die Stangen unsichtbar sind. Dies scheint jedoch die Affen nicht allzusehr zu stören!

Sie können die Stangen wieder sichtbar machen, indem Sie V (Visible) drücken.

Wenn Sie erneut I drücken, werden die Stangen wieder sichtbar.

Affenschach

(3 Spieler) RESET drücken dann an der Zahlentastatur 0 drücken

Dieses Spiel ist im Prinzip gleich wie "Affenjagd". Der dritte Spieler macht den ganzen Unterschied aus. Dieser kann die Stangenanordnung ändern und auf diese Weise versuchen, die Affen zu überlisten. Es kann Stangen wegnehmen oder hinzufügen.

Hinzufügen oder Wegnehmen von Stangen
Auf der linken Seite sehen Sie die Buchstaben MONKEY (= Affe). Unten sehen Sie die Zahlen 1 bis 8.

Bei den Abbildungen finden Sie ein Beispiel.

Dieser Vorgang kann während des Spiels beliebig oft wiederholt werden, um die Stangenanordnung ständig zu ändern. Ihr dritter Partner kann für die andern beiden Spieler Leitern bauen oder versuchen, einen oder mehrere Affen abzusondern, usw.

Bananas

(3 (geübte!) Spieler) RESET drücken dann an der Zahlentastatur 0 drücken

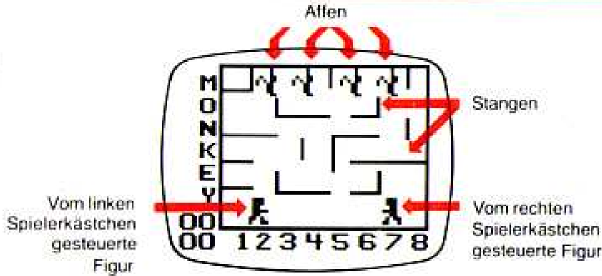
Nun können Sie eine beliebige Kombination der vorgenannten Spiele spielen: Umlaufende Stangen, Blindspiel und/oder Affenschach.

	Waagrechte Linien		Senkrechte Linien	
	hinzufügen	wegnehmen	hinzufügen	wegnehmen
Zuerst drücken:	Buchstabe	Buchstabe	Zahl	Zahl
Dann drücken:	Zahl	Zahl	Buchstabe	Buchstabe
Schliesslich drücken:	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

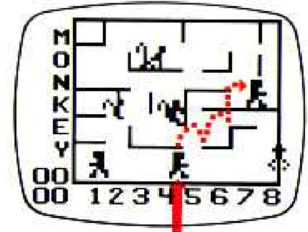
Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spielewahl

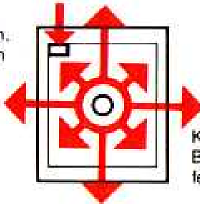


Spielbeginn
Zwei Spielfiguren im Affenkäfig
Die Affen baumeln an der Decke



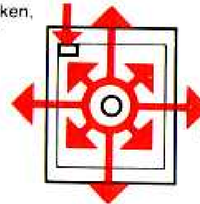
Figur springt von Stange zu Stange, eine Etage auf einmal

Action-Taste drücken, um die Figur springen zu lassen



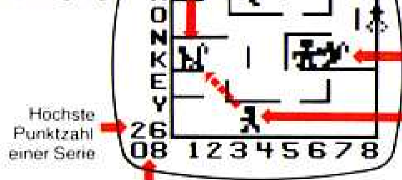
Knüppel betätigen, um die Bewegungsrichtung Ihrer Figur festzulegen

Action-Taste drücken, um einen Affen zu berühren

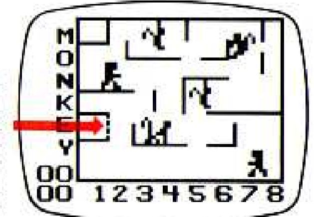


Der Affe springt, sobald er berührt worden ist, in der durch den Knüppel festgelegten Richtung weg

Der berührte Affe springt in der durch den Knüppel festgelegten Richtung weg



Affen berühren und von diesen ergriffen werden



Affenschach

Nota
Utilisation de cette cartouche avec le Vidéojeu N 60
Les règles du jeu sont les mêmes qu'indiquées ci-dessus.

- Régler les potentiomètres son et lumière à votre convenance (voir mode d'emploi du jeu N 60).
- Régler le bouton "contraste" à la position 5.
- Lorsque vous attrapez un singe, au lieu de devenir rouge de colère, il devient gris plus foncé que les autres singes.

Singeries

(Innombrables variantes)

(2 joueurs) Appuyez sur RESET (départ), puis appuyez sur 0 (zéro).

Le jeu
Vous vous trouvez avec votre partenaire dans une grande cage avec des singes. Quand le jeu démarre, 4 singes se balancent au plafond, puis très vite, ils se déplacent dans toute la cage, utilisant les barres qui y sont placées.

Les singes sont très amicaux par nature et ne vous feront aucun mal tant que vous les laisserez tranquilles. Le jeu consiste à attraper pour les étiqueter autant de singes que l'on peut. A chaque fois que vous y arrivez, vous marquez un point, mais les singes n'aiment pas cela et deviennent fous furieux. Ils sont alors tout rouges et essaient de vous attraper vous et votre partenaire. S'ils réussissent, vous restez paralysés jusqu'à la fin de la partie.

Une partie est terminée lorsque les singes rouges vous ont attrapé tous les deux.

Les singes ne sont pas rancuniers très longtemps. Ils reprennent leur esprit rapidement, comme vous pourrez le constater et recommencent à jouer. Ils peuvent alors être à nouveau attrapés et étiquetés. Attention, lorsqu'ils sont pris plusieurs fois de suite, ils restent en colère plus longtemps.

Comment jouer
Les deux joueurs sont contrôlés par les manettes. Ils peuvent sauter dans la cage, d'une barre à l'autre, mais un seul niveau à la fois. Pour les faire sauter, appuyez sur le bouton ,,action'' et donnez la direction par la manette. S'ils ratent une barre, ils retombent verticalement à un niveau inférieur, sans se faire de mal. Vous pouvez alors continuer à jouer.

Les singes sont considérablement plus habiles que les joueurs. Il n'est pas facile de les attraper ou de les éviter lorsqu'ils sont rouges de colère.

Quand vous réussissez à attraper un singe, vous l'étiquetez en appuyant sur le bouton ,,action''. Aussitôt, ils se sauvent dans la direction indiquée par votre manette et deviennent fous furieux. Faites attention de ne pas la diriger sur votre partenaire.

Le score
En bas, à gauche de l'écran, l'ordinateur affiche automatiquement le score commun, ajoutant un point chaque fois que vous ou votre partenaire étiquetez un singe.

Demarrage d'un nouveau jeu
Un nouveau jeu commence automatiquement quand les deux joueurs ont été attrapés par les singes en colère. Le score le plus élevé d'une série de parties est indiqué en rouge, juste au-dessus du score de la partie en cours.

Correspondance des touches sur jeu C 52
(spécial France) :

— RESET	=	Départ,
— ENTER	=	Entrée,
— CLEAR	=	Effacement,
— NO	=	Non,
— YES	=	Oui,
— SPACE	=	Espace.

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac.
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Chaque fois que vous appuierez sur RESET (départ), puis sur 0 (zéro), la disposition des barres changera.

Pour jouer seul
Il suffit de ne pas utiliser la seconde manette.

Les differentes variantes de jeu

Barres aléatoires.

(1 ou 2 joueurs)
Appuyez sur RESET (départ), puis sur 0 (zéro), puis sur R (rotation).

L'emplacement des barres se modifie régulièrement au bout de quelques secondes, ce qui ajoute une difficulté supplémentaire au jeu. Vous devez alors rester en alerte et réagir rapidement à tout changement de barres.
Pour arrêter la modification des barres, appuyez sur „S" (stop). Si vous appuyez à nouveau sur „R" (rotation), la modification des barres reprendra.
Les règles du jeu sont identiques à celles de SINGERIES.

Les yeux bandés.

(1 ou 2 joueurs)
Appuyez sur RESET (départ), puis sur 0 (zéro), puis sur I (invisible).

Le jeu possède une difficulté supplémentaire, puisque les barres deviennent invisibles. Mais cela ne semble pas gêner les singes pour autant.
Vous pouvez rendre visibles les barres en appuyant sur V (visible), puis les rendre à nouveau invisibles en appuyant sur I (invisible).

Echec aux singes.

(3 joueurs)
Appuyez sur RESET (départ), puis sur 0 (zéro)
Le jeu de base est identique à SINGERIES. Le 3ème joueur joue un rôle important, car il peut modifier l'emplacement des barres à volonté, et essayer ainsi de piéger les singes. Pour cela, il peut ajouter ou supprimer des barres.
Suppression ou adjonction de barres
A gauche de l'écran, vous voyez écrit MONKEY (singe) et en bas, les nombres de 1 à 8.

Voir les schémas pour exemple

Le 3ème joueur peut modifier les barres aussi souvent que cela lui plait au cours de la partie. Il pourra constituer une échelle pour aider ses partenaires à attraper les singes ou isoler un ou plusieurs singes en leur ôtant la possibilité de sauter d'une barre à une autre.

Cocktail

(Pour 3 joueurs expérimentés)
Appuyez sur RESET (départ), puis sur 0 (zéro).

Vous avez alors la possibilité de combiner tous les jeux: modification des barres - les yeux bandés et échec aux singes.

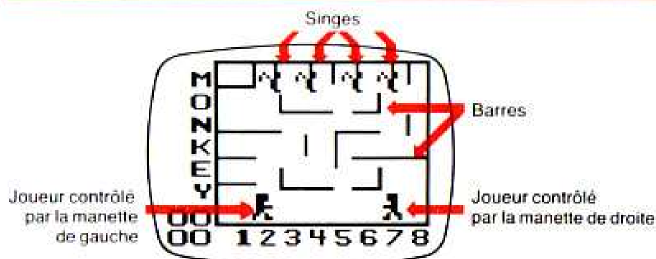
	Lignes horizontales		Lignes verticales	
	Pour ajouter	Pour supprimer	Pour ajouter	Pour supprimer
D'abord, appuyer sur	lettre	lettre	nombre	nombre
Puis sur	nombre	nombre	lettre	lettre
Finalement, appuyez sur	ENTER (entrée)	CLEAR (effacement)	ENTER (entrée)	CLEAR (effacement)

Procedure de vérification
Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaitre sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

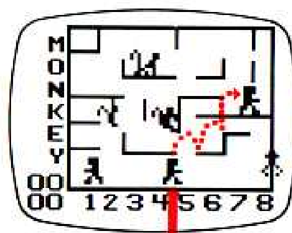
Touches
RESET: remise à zéro.

Instructions
SELECT GAME: choix du jeu

FRANÇAIS

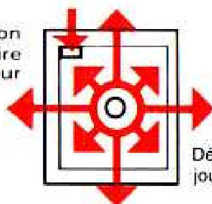


Démarrage du jeu
Les 2 joueurs sont dans la cage. Les singes se balancent au plafond



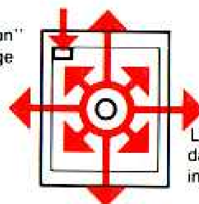
Le joueur saute sur les barres d'un niveau à la fois

Appuyez sur le bouton ,,action'' pour faire sauter un joueur

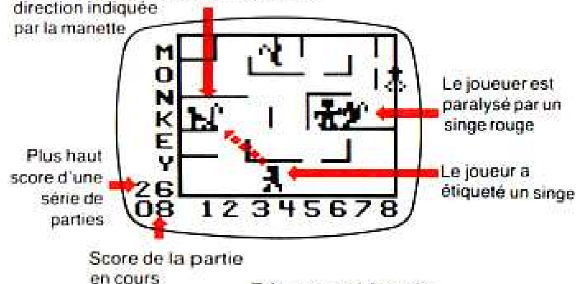


Déplacer la manette pour diriger votre joueur

Appuyez sur le bouton ,,action'' pour étiqueter un singe

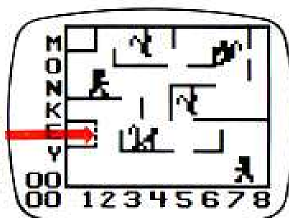


Le singe s'échappe dans la direction indiquée par la manette



Etiqueter et étiquetés

Pour modifier les barres verticales, le joueur appuie sur 1, puis sur E, puis sur ,,clear'' (effacement) du clavier



Jeu ,,Echec aux singes''

Apestreken

(onbeperkte spelmogelijkheden)

(2 spelers) Druk op "RESET" druk daarna op "0" (nul)

Het spel
U bevindt zich plotseling, met uw partner, in een grote apekooi. Vier apen slingeren speels langs het plafond als het spel begint. Al gauw bewegen ze zich door de hele kooi langs de klimrekken. Elke keer als u op "RESET" drukt en vervolgens op "0", krijgt u een ander klimrekken-patroon.

De apen zijn in principe erg vriendelijk en zullen u geen kwaad doen, zolang u hen niet lastig valt. De opzet van het spel is echter, dat u zoveel apen moet "tikken" als u kunt. Elke keer dat het lukt krijgt u één punt. Maar de apen vinden dat niet leuk. Ze worden rood van kwaadheid, agressief en gevaarlijk! Krijgt zo'n rode aap een van de spelers te pakken, dan is het afgelopen. Hij blijft de rest van het spel bevroren.

Het spel is afgelopen als beide spelers door rode apen gevangen zijn.

Apen vergeten echter snel. Ze blijven niet lang kwaad en komen vrij gauw weer tot rust en hervatten hun onschuldige spel, totdat ze opnieuw aangetikt worden! Gebeurt zoiets te vaak, dan blijven ze langer kwaad natuurlijk. Het is allemaal erg logisch.

Hoe u moet spelen
Beide mannetjes in de kooi worden bestuurd met behulp van de stuurknuppels van de spelregelaars. Ze kunnen ook opklimmen in de kooi door van rek naar rek te springen. Niet meer dan één niveau tegelijk! Om hen te laten springen moet u op de actieknop drukken. De richting van hun sprong kiest u met behulp van de stuurknuppel. Springen ze mis, dan vallen ze recht naar beneden, zonder zich echter te bezeren. U kunt dus meteen weer verder spelen.

U zult zien, dat de apen heel wat behendiger zijn en dat het niet eenvoudig is hen te tikken òf te ontwijken als ze kwaad zijn.
Hebt u een aap te pakken, dan tikt u hem door op de actieknop te drukken. Ze worden dan meteen rood van nijd èn gevaarlijk. Hij zal echter wegspringen in de richting, waarin u uw stuurknuppel houdt. Pas op, dat u hem niet in de richting van uw partner laat springen.

Puntentelling
De computer houdt de score automatisch bij, links onder op het scherm. Elke keer als u of uw partner een aap tikt, komt er weer een punt bij.

Blijf vooral uit de buurt van die rode apen!

Een nieuw spel beginnen
Zijn beide spelers door een rode aap gegrepen, dan begint vanzelf weer een nieuw spel.

De hoogste score in een doorlopende serie van spelen ziet u aangegeven in rode cijfers, direct boven de score van het lopende spel.

Alleen spelen
U kunt natuurlijk ook alleen spelen. Doe net of die andere speler niet bestaat en neemt het alleen tegen de apen op.

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a. Een ander spel kiezen.
b. Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog. Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c. Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Roterend klimrek

(1 of 2 spelers) Druk op "RESET" druk daarna op "0" (nul)

Het spel begint net zoals boven omschreven.
Druk nu op "R" ("Rotatie")

Het klimrek verspringt nu elke paar seconden één stap naar boven. Dit betekent natuurlijk een nieuwe moeilijkheidsgraad en vraagt om een nieuwe strategie. U moet goed oppassen en direct reageren op het verspringen van het rek.
U kunt het klimrek ook weer tot stilstand brengen door op "S" ("Stop") te drukken. Drukt u vervolgens weer op "R", dan verspringen de rekken weer regelmatig.
Verdere spelregels net als bij „Apestreken".

Blinddoek

(1 of 2 spelers) Druk op "RESET" druk daarna op "0" (nul)
druk tenslotte op "I" ("Invisible" = onzichtbaar)
U speelt nu hetzelfde spel, met dit verschil dat de klimrekken onzichtbaar zijn geworden. De apen lijken er overigens weinig hinder van te hebben.

U kunt de rekken weer zichtbaar maken door op "V" ("Visible" = zichtbaar) te drukken. Drukt u daarna weer op "I", dan worden ze weer onzichtbaar.

Ape-schaak

(3 spelers) Druk op "RESET" druk daarna op "0" (nul)

Het spel is in principe weer gelijk aan "Apestreken". Het verschil zit echter in de derde speler! Hij kan namelijk veranderingen aanbrengen in de klimrekken door stangen weg te nemen en toe te voegen.

Wegnemen en toevoegen van stangen.
Links ziet u de letters M-O-N-K-E-Y.
Onder op het scherm de cijfers 1 t/m 8.

Zie spelsituaties voor nadere toelichting.

U kunt dit net zo vaak doen als u wilt, gedurende het spel, en het klimrekpatroon dus doorlopend veranderen. Zo kan de derde man ladders bouwen voor zijn beide partners. Hij kan ook proberen een of meerdere apen te isoleren.

Bananas

(3 - ver gevorderde! - spelers) Druk op "RESET"
druk daarna op "0" (nul)

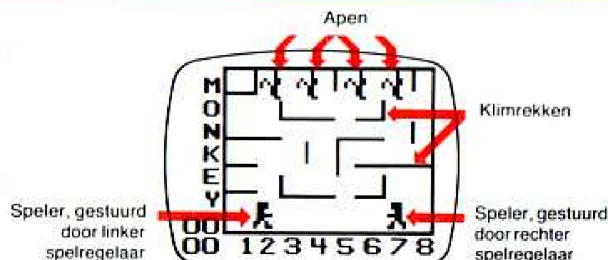
Nu kunt u elke willekeurige combinatie kiezen van de voorgaande spelen, inclusief dus ook de derde speler, die het klimrek kan veranderen.

	Horizontale stang		Verticale stang	
	toevoegen	wegnemen	toevoegen	wegnemen
Druk eerst op	letter	letter	cijfer	cijfer
Druk daarna op	cijfer	cijfer	letter	letter
Druk tenslotte op	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

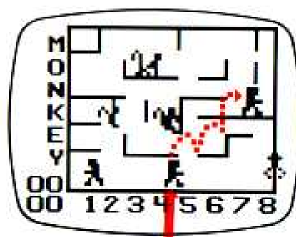
Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel



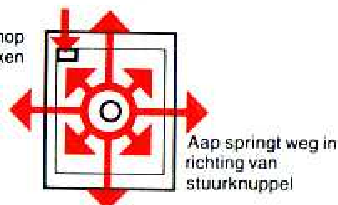
Begin van het spel
Twee spelers in de apekooi
De apen klimmen langs het plafond

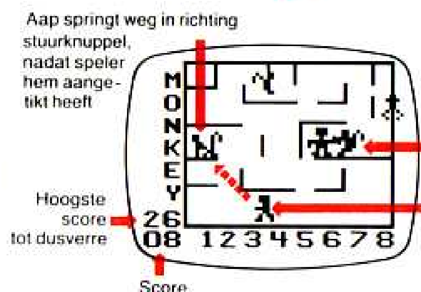


Speler springt van stang naar stang



Bepaal de richting, waarin speler zich beweegt, met de stuurknuppel

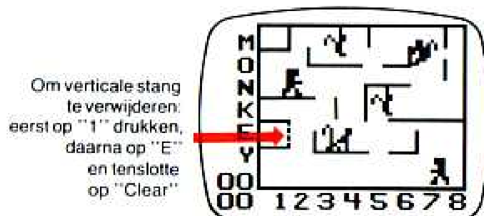




Speler getikt door rode aap. Hij bevriest

Speler heeft aap getikt

Tikken en getikt worden



Ape-schaak

ITALIANO

Gorilla

Numerose varianti

(2 giocatori) Premere RESET quindi premere il tasto "0" sulla tastiera numerata.

Il gioco:
Con il Vostro compagno di gioco Vi trovate in una grande gabbia con quattro gorilla che si stanno allegramente dondolando da una sbarra appesa al soffitto.
Ad ogni inizio di gioco la forma della sbarra cambia.
I gorilla sono di natura mansueti e se non vengono infastiditi non fanno torto a nessuno.
Purtroppo lo scopo del nostro gioco è quello di catturarne il più possibile ed ottenere così dei buoni punteggi.

I gorilla accorgendosi delle Vostre intenzioni diventano immediatamente rossi di collera e molto pericolosi. Vi attacheranno cercando di colpire sia Voi che il Vostro compagno di gioco.
Il giocatore colpito resterà immobilizzato fino alla fine della gara che terminerà anche quando l'altro giocatore sarà catturato dai gorilla.
Tuttavia questi animali dimenticano facilmente. Infatti tornano quasi subito al loro aspetto naturale e ai loro volteggi.

Come giocare
Ogni giocatore mediante il proprio telecomando deve saltare da una sbarra all'altra all'interno della gabbia. Ma attenzione: può saltarne solo una alla volta.

Con la leva del telecomando dirige i movimenti e con il tasto d'azione spicca il salto.
Il giocatore che saltando manca la sbarra, precipita verso la successiva più in basso senza tuttavia farsi alcun male.
Appena si riprenderà potrà ricominciare a giocare.

I gorilla sono senz'altro più agili e scattanti e sarà molto difficile dar loro la caccia e catturarli specie quando incolleriti diventano completamente rossi.
Il giocatore che riesce a raggiungerne uno, per conquistare un punto deve premere il tasto d'azione allontanandosi immediatamente e facendo ben attenzione che gli altri gorilla, spaventati, non si avventino sul compagno di gioco.

Punteggi
In basso nell'angolo a sinistra del teleschermo il computer segnala automaticamente il punteggio accreditando un punto per ogni gorilla catturato.
E'opportuno restare sempre all'erta e a debita distanza dai gorilla rossi.

Per iniziare un nuovo gioco
Un nuovo turno di gioco inizierà automaticamente quando entrambi i giocatori verranno catturati dai gorilla.
Il punteggio più alto ottenuto è indicato in rosso sopra quello del gioco in corso.

Per giocare da soli
Potete anche divertir Vi giocando da soli.
Ignorate l'altro giocatore e affrontate da soli i gorilla.

Ogni volta che un gioco é terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:
(a) Selezionare un'altro gioco
O (b) Selezionare un'altra Videopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.
Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Gioco con le sbarre rotanti

(1 o 2 giocatori) Premere RESET quindi premere il tasto "0" nella tastiera numerata.
Il gioco ha inizio come spiegato precedentemente. Premere il tasto "R" (Rotazione).

Ora le sbarre ruotano verso l'alto ad intervalli di pochi secondi. Questa situazione richiederà una nuova strategia di gioco, obbligando i giocatori a stare all'erta e a reagire prontamente ad ogni mutamento. Il ruotare delle sbarre può essere interrotto premendo il tasto "S" (Stop).
Schiacciando di nuovo il tasto "R" le sbarre torneranno a ruotare.

Gioco con le sbarre invisibili

(1 o 2 giocatori) Premere RESET quindi premere "0" sulla tastiera numerata quindi premere "I" (Invisibile)

Il gioco si ripete con un handicap ancor più difficile. Le sbarre infatti sono invisibili. Questa situazione tuttavia non infastidisce i gorilla più di tanto. Potete far apparire nuovamente le sbarre premendo il tasto "V" (Visibilità).
Schiacciando di nuovo il tasto "1" le sbarre ridiventeranno invisibili.

Gioco della zizzania

(3 giocatori) Premere RESET quindi premere il tasto "0" sulla tastiera numerata.

A questa variante partecipa un altro giocatore che ha il compito di mutare a suo piacimento la fisionomia delle sbarre, per tentare così di mettere nel sacco il più grosso dei gorilla.
Egli può anche aggiungere o togliere una sbarra in qualunque momento.

Como aggiungere o togliere una sbarra
Sul lato sinistro del teleschermo sono visibili le lettere: M.O.N.K.E.Y. Lungo la base delle schermo sono segnati i numeri dall'1 all'8.
Per altri chiarimenti vedere lo schema.
Questa operazione può essere ripetuta in continuità durante il gioco.

Il terzo giocatore può costruire per gli altri due delle scale a pioli, tentando nel contempo di isolare uno o più gorilla.

Gioco delle multi-combinazioni (pour-pourri)

(Per 3 giocatori molto abili)
Premere RESET quindi premere il tasto "0" sulla tastiera numerica

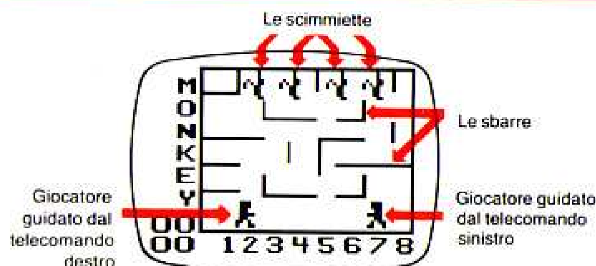
In questo caso possono essere combinati fra loro i giochi precedentemente esaminati: le sbarre rotanti, le sbarre invisibili /o il gioco della zizzania.

	Linee orizzontali		Linee verticali	
	per aggiung	per togliere	per aggiung	per togliere
1º premere...	Lettera	Lettera	Numero	Numero
2º premere...	Numero	Numero	Lettera	Lettera
Per ultimo premere...	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

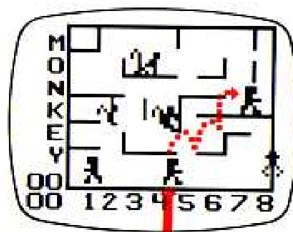
Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento

Le istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

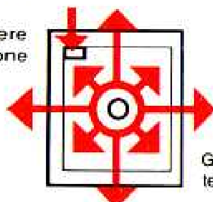


Inizio del gioco
I due giocatori sono nella gabbia
Le scimmiette si stanno dondolando dal soffitto



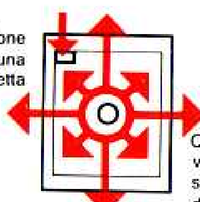
Il giocatore salta una sbarra alla volta

Per saltare premere il tasto d'azione



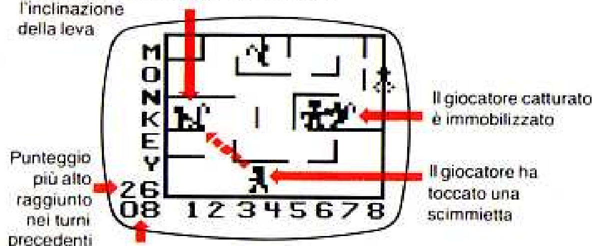
Giudare il giocatore con la leva del telecomando

Premere il tasto d'azione per toccare una scimmietta



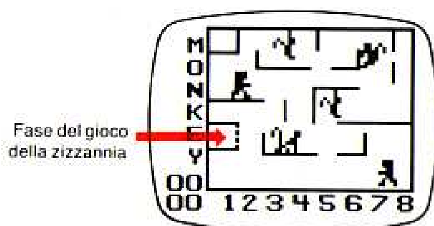
Quando una scimmietta viene toccata fugge seguendo l'inclinazione della leva

Toccata, la scimmia si direge secondo l'inclinazione della leva



Punteggio del gioco

Toccare e essere toccati



Abekattestreger

(Ubegrænsede variationsmuligheder)

(2 spillere) Tryk på RESET derefter på 0 på det numeriske tastatur.

Spillet
Pludselig befinder De Dem i et stort abekattebur sammen med Deres medspiller. Når spillet starter svinger fire legende aber sig fra loftet. De vil snart bevæge sig over hele buret, idet de udnytter ribberne. Hver gang De trykker på RESET og 0 (på det numeriske tastatur) ændres placeringen af ribberne.
Aberne er af natur meget venlige. De gør ingen fortræd, så længe De ikke generer dem. Der er alligevel et problem! Formålet med spillet er at få fat i så mange aber som muligt - så mange gange som muligt. Hver gang det lykkes, får De et point, men aberne kan absolut ikke lide det. De bliver både rasende og farlige. De bliver røde af raseri og samtidig ondskabsfulde - og prøver at fange Dem eller Deres medspiller. Hvis det lykkes dem, er De blevet narret, og resten af spillet vil De være ude af stand til at bevæge Dem.
Spillet er forbi, når begge spillere er blevet fanget af de røde aber.

Aberne er tilbøjelige til at glemme hurtigt. Som De vil se bliver aberne snart sig selv igen og skifter til deres normale farve. Så vil de lege fredeligt, indtil de bliver fanget igen. For at gøre spillet mere realistisk vil aberne være røde af raseri i længere tid, hvis de bliver fanget oftere. Det er sund fornuft!

Sådan spilles der
Begge "spillere" kontrolleres af styrepindene på fjernbetjeningerne. De kan bevæge sig i buret ved at springe fra et plan til et andet. Og kun et plan ad gangen, så vær forsigtig. De får dem til at springe ved at trykke på aktion-knappen. Springets retning bestemmes også med styrepinden. Hvis de rammer ved siden af en ribbe, falder de ned på den næste - i en lige linie - og de kommer ikke noget til. De kan forsætte spillet i det øjeblik, Deres "spiller" lander igen.

De vil hurtigt opdage, at aberne er noget mere behændige end Deres "spiller", så det er ikke let at fange dem, eller at undgå dem, når de er røde af raseri!

Når det er lykkedes Dem at fange en abe, "mærker" De den ved at trykke på aktion-knappen. I det øjeblik De gør det, bliver den rød og farlig. Den vil springe væk i den retning, De angiver med styrepinden. Pas på at den ikke springer hen mod Deres medspiller!

Point-regsnkab
Nederst i venstre side af skærmen holder computeren automatisk regnskab med stillingen, og tilføjer point, hver gang De eller Deres medspiller fanger en abe.

Forsøg altså at undgå de røde aber!

Start et nyt spil
Et nyt spil begynder automatisk, når begge spillere er blevet fanget af de røde aber.

Det højeste antal point i en serie spil vises med røde tal, lige over aktuelle pointstilling.

En spiller
De kan naturligvis også spille alene. Se bort fra den anden spiller, og start Deres egen jagt på aberne.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet.
Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter læses brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren.

DANSK

Roterende abekatte-ribber

(1 eller 2 spillere) Tryk på RESET derefter på 0 på det numeriske tastatur

Spillet begynder som beskrevet ovenfor. Tryk på "R" (Rotation)

Ribberne vil nu rotere i opadgående retning med nogle sekunders mellemrum. Det giver spillet en ny dimension og kræver en ny strategi. De må være på vagt, så De kan reagere omgående på det hele tiden skiftende mønster af ribber!

De kan stoppe rotationen ved at trykke på "S" (Stop). Når De trykker på "R", vil ribberne begynde at bevæge sig igen.

Reglerne for dette spil er nøjagtig de samme som for "Abekattestreger".

"En på øjet"

(1 eller 2 spillere) Tryk på RESET derefter på 0 på det numerisk tastatur og så på "I" (som Invisible = usynlig)
Spillet er igen det samme - med det ekstra handicap, at ribberne nu er blevet usynlige. Det ser dog ikke ud til at genere aberne særlig meget! De kan gør de usynlige ribber synlige igen ved at trykke på "V" (som Visible = synlig).
Tryk på "I" igen og ribberne bliver atter usynlige.

Abekatte-skak

(3 spillere) Tryk på RESET derefter på 0 på det numeriske tastatur

Spillet er i princippet det samme som "Abekattestreger". Den tredie spiller gør den store forskel. Han kan ændre placeringen af ribberne og således forsøge at narre aberne. Han kan både fjerne og tilføje ribber efter behag.

Sådan tilføjes og fjernes ribberne
I venstre siden af skærmen ses bogstaverne: M-O-N-K-E-Y. Tværs over bunden ses tallene 1 til 9.

Se et eksempel i diagrammet.

De kan gentage disse rettelser, så ofte De ønsker det i løbet af spillet, og dermed stadig få nye mønstre af ribber. Deres tredie spiller kan bygge stiger til sine to medspillere, og han kan forsøge at isolere en eller flere aber, etc.

Bananas

(3 - meget dygtige spillere) Tryk på RESET derefter på 0 på det numeriske tastatur

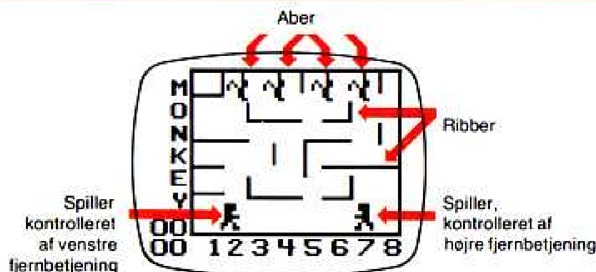
De kan nu vælge en hvilken som helst kombination af de foregående spil: "Roterende abekatte-ribber", "En på øjet" og/eller "Abekatte-skak".

	Vandrette linier		Lodrette linier	
	tilføje	fjerne	tilføje	fjerne
Første tryk:...	bogstav	bogstav	tal	tal
Næste tryk:...	tal	tal	bogstav	bogstav
Sidste tryk:...	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

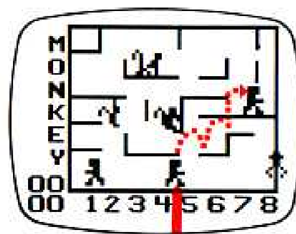
Kontrolprocedure
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

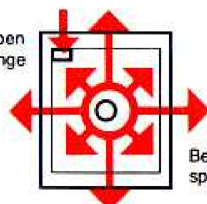


Spillet startes
To spillere i abekatteburet. Aberne svinger sig fra loftet.



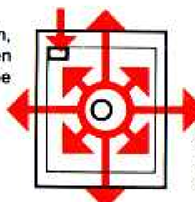
Spiller, der springer fra en ribbe til en anden, et plan ad gangen

Tryk på aktion-knappen når spilleren skal springe



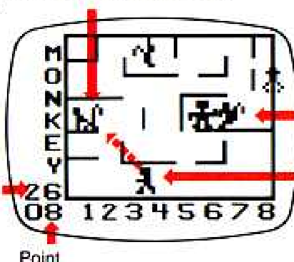
Bevæg styrepinden i den retning Deres spiller skal springe

Tryk på aktion-knappen, når De skal "mærke" en abe



Når aberne "mærkes" springer de i den retning, der angives med styrepinden

"Mærket" abe, der springer i den retning, styrepinden angiver

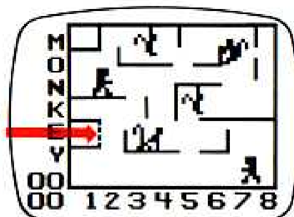


En spiller er blevet fanget af en rød abe

En spiller har "mærket" en abe

Fange og blive fanget

For at fjerne en lodret ribbe har spilleren trykket på "1", så på "E" og CLEAR på tastaturet



Abekatte-skak

Apornas krig

(Obegränsade variationsmöjligheter!)

(2 spelare) Tryck på RESET därefter på 0

Spelet

Du befinner dig plötsligt i en stor apbur tillsammans med din spelpartner. När spelet börjar gungar fyra apor lekfullt i taket. Men snart rör de sig i hela buren, genom att på ett intelligent sätt använda hyllorna som är utplacerade. Varje gång du trycker på RESET och siffran 0 får du ett nytt mönster av hyllor.

Aporna är vänliga varelser. De angriper inte så länge de inte känner sig hotade. Men det finns ett problem! Spelet går ut på att "ta-fatt" så många apor som möjligt så ofta du kan. Varje gång få du en poäng. Det tycker aporna inte om. De kan till och med bli rasande och farliga. De blir röda av ilska och försöker angripa dig eller din partner. Om det lyckas är spelet över och du är "fryst" för resten av spelet. Spelet är över när båda spelarna har blivit tagna av röda apor.

Apor glömmer fort, de är inte ilskna länge utan återgår snart till normalt tillstånd, som du kommer att märka. De går tillbaka till sin lek tills de blir retade igen. För att lägga till lite realism i spelet blir aporna arga och röda längre tid om de ofta blir retada. Det är ju logiskt!

Så här spelar man

De båda människorna manövreras med spaken på handkontrollerna. De kan röra sig uppåt i buren genom att hoppa från en hylla till en annan. Men bara en hylla i taget, så var försiktig. För att få dem att hoppa - tryck på action-knappen. Riktningen bestämmer du också genom spaken. Missar du en hylla ramlar spelaren till nästa hylla rakt inunder, utan att skada sig. Du kan fortsätta spelet när din spelare landat.
Du kommer att upptäcka att aporna är mycket vigare än människan och det är inte lätt att ta fatt dem eller att undvika dem när de är röda/ilskna!

När du lyckats fånga en apa rör du vid den genom att trycka på din action-knapp. När du gör det blir apan röd och farlig. Men den hoppar i den riktning du bestämmer med spaken. Se till så den inte hoppar på din partner!

Poängräkningen

Längst ned till vänster på bildrutan håller computern poängställningen. Den lägger till en poäng varje gång du eller din partner tar en apa.

Men försök hålla dig från de röda aporna!

Start av nytt spel

En ny spelomgång börjar automatiskt när båda spelarna har tagits av röda apor.

Den högsta poängen som nåtts i en spelserie visas med röda siffror ovanför den aktuella poängen.

Spela ensam

Du kan givetvis också å spela e ensam. Lämna den andra spelaren ifred och starta din konfrontation med aporna ensam!

Tryck på RESET [△] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
(a) Välj ett annat spel.
(b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt.
Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask.
Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Varierande AP-hyllor

(1 eller 2 spelare) Tryck på RESET därefter på siffran 0

Spelet börjar som beskrivits ovan. Tryck på R (= Rotation, växlande, rörliga, varierande)

Aphyllorna rör sig nu uppåt med några sekunders intervall. Detta ger ytterligare en dimension till spelet och kräver en ny strategi. Du måste vara alert och reagera snabbt på det ständigt växlande hyllmönstret!

Du kan avbryta uppåt-rörelsen på aphyllorna genom att trycka på "S" (stopp). När du trycker på "R" börjar de röra sig igen.

Reglerna för detta spel är exakt desamma som för APORNAS KRIG.

Blindspel

(1 eller 2 spelare) Tryck på RESET därefter på 0 sedan på I (Inte synlig)

Nu spelar du samma spel igen men med handikapp-tillägget att aphyll-mönstret blivit osynligt. Det tycks dock inte besvära aporna särskilt mycket!
Du kan göra aphyllorna synliga igen genom att trycka på "V" (Visa sig) Tryck på "I" igen och hyllorna blir "inte synliga".

Ap-schack

(3 spelare) Tryck på RESET därefter på 0

Spelet är i grunden detsamma som APORNAS KRIG. Den tredje spelaren gör skillnaden. Han kan ändra mönstret på hyllorna och därigenom försöka överlista den Stora Apan. Han kan ta bort eller lägga till hyllor som han önskar.

Hur aphyllor tas bort eller läggs till
På vänster sida ser du bokstäverna M-O-N-K-E-Y (= apa). Vid botten ser du siffrorna 1 till 8.

Se diagrammet för exempel.

Du kan upprepa detta så ofta du vill under spelets gång, och hela tiden ändra på hyllmönstret. Tredje spelaren kan bygga stegar åt sina två medspelare, han kan t.ex. försöka isolera en eller flera apor osv.

Bananer

(3 - mycket skickliga - spelare) Tryck på RESET därefter på 0

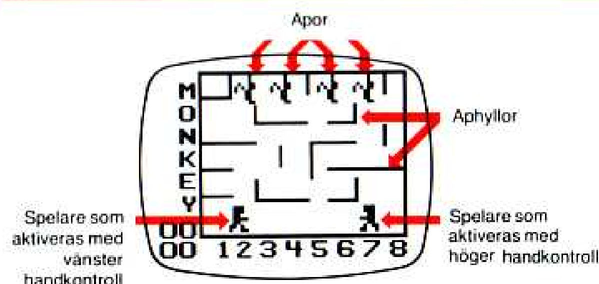
Nu kan du kombinera de tidigare beskrivna spelen som du vill: Varierande aphyllor, blindspel och/eller ap-schack.

	Horisontella linjer		Vertikala linjer	
	lägga till	ta bort	lägga til	ta bort
Tryck först på	bokstav	bokstav	siffra	siffra
Tryck sedan på	siffra	siffra	bokstav	bokstav
Sist tryck på	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

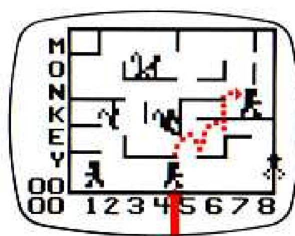
Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad engligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: återställning

Instruktioner
SELECT GAME: välj spel

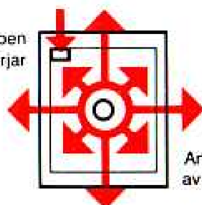


Spelstart
Två spelare i apbur. Apor gungar i taket.



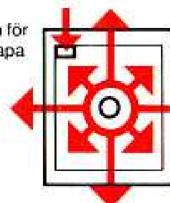
Spelaren hoppar på hyllorna, ett steg i taget.

Tryck på action-knappen spelarna hoppa så börjar



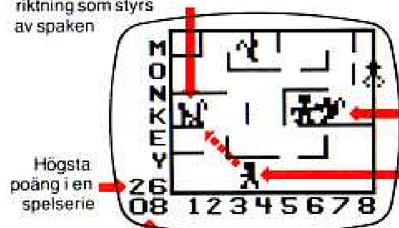
Använd spaken för direkt förflyttning av din spelare

Tryck på action-knappen för att ta-fatt en apa



Apan hoppar iväg i den riktning som du bestämmer med spaken, när den "kullats"

En "kullad" apa hoppar i riktning som styrs av spaken



Högsta poäng i en spelserie

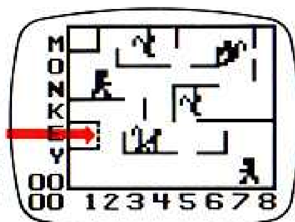
En spelare har tagits av en röd apa och blir "fryst"

En spelare har "kullat" en apa

Spelpoäng

Kulla och bli kullad.

Spelaren har tryckt på "1" och sedan på "E" och CLEAR på tangentbordet, för att ta bort vertikala hyllor.



Ap-schack

Monkeyshines

(Rajattomasti muunnelmia!)

(2 pelaajaa)
Paina näppäintä RESET
Paina sen jälkeen
numeronäppäintä 0

Peli

Huomaat yllättäen joutuneesi toverisi kanssa suureen apinahäkkiin. Pelin alkaessa neljä apinaa riippuu leikkisästi katosta. Ne lähtevät kuitenkin pian liikkeelle ja käyttävät taitavasti kiipeilytankoja. Aina kun painat näppäimiä RESET ja 0, vaihtuvat kiipeilytankojen paikat.

Apinat ovat luonnostaan ystävällisiä. Ne eivät tee mitään pahaa, niin kauan kuin et häiritse niitä. Tämä onkin ongelma! Pelin tarkoitus on nimittäin ottaa kiinni mahdollisimman monta apinaa mahdollisimman monta kertaa. Jokaisesta kiinniotetusta apinasta tulee piste. Apinat eivät pidä tästä. Ne tulevat vihaisiksi ja vaarallisiksi. Ne muuttuvat vihasta punaisiki ja yrittävät ottaa kiinni Sinua ja toveriasi. Jos ne onnistuvat, pelisi on pelattu ja jähmetyt paikallesi loppuajaksi.

Peli päättyy, kun vihaiset punaiset apinat ovat ottaneet kiinni molemmat pelaajat.

Apinat unohtavat kuitenkin nopeasti; ne eivät pysy vihaisina kovin pitkään vaan palautuvat entiselleen, kuten huomaat. Ne jatkavat iloista leikkiään siihen asti, kunnes ne jälleen jäävät kiinni. Lisäksi apinat pysyvät vihaisina ja punaisina sitä kauemmin mitä useammin ne jäävät kiinni. Tämähän on ymmärrettävää!

Näin peliä pelataan

Kumpaakin miestä ohjataan ohjausyksiköiden vivulla. He voivat siirtyä häkin yläosaan hyppäämällä tasolta toiselle. Kuitenkin vain yhden tason kerrallaan, joten ole varovainen. Miehet saadaan hyppäämään painamalla kytkintä. Hypyn suunnan määrää jälleen ohjausvipu. Jos miehet eivät onnistu hypyssään, he putoavat suoraan alas edelliselle tasolle loukkaamatta itseään. Voit jatkaa peliä heti kun mies on jälleen pystyssä.
Huomaat että apinat ovat paljon ketterämpiä kuin miehet eikä ole helppoa ottaa kiinni apinoita tai vältellä niitä, silloin kun ne ovat vihaisia!

Kun olet saanut kiinni apinan, paina ohjausyksikkösi kytkint. Tällöin apina muuttuu punaiseksi ja vaaralliseksi. Se hyppää ohjausyksikkösi vivun osoittamaan suuntaan. Varo ettei se hyppää itseäsi tai toveriasi kohti!

Pistelasku

Kuvaruudan vasemmassa alanurkassa näkyvät pisteet. Tietokone lisää automaattisesti yhden pisteen aina kun sinä tai toverisi saatte kiinni apinan.

Varokaa kuitenkin punaisia apinoita!

Uuden pelin aloitus

Uusi peli alkaa automaattisesti, kun molemmat pelaajat ovat jääneet kiinni.

Pelisarjan suurin pistemäärä näkyy punaisena varsinaisten pisteiden yläpuolella.

Yksinpeli

Voit tietenkin pelata myös yksin. Älä välitä toisesta pelaajasta vaan aloita ottelusi apinoita vastaan yksin!

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△).
Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Vaihtuvat kiipeilytangot

(1 tai 2 pelaajaa) Paina näppäintä RESET
Paina sen jälkeen numeronäppäintä 0
Peli alkaa kuten edellä on selostettu.
Paina näppäintä R (rotation)
Tangot siirtyvät ylöspäin aina muutaman sekunnin kuluttua. Peli vaatii nyt uudenlaista strategiaa. Sinun on oltava varuillasi ja reagoitava heti kuvion vaihduttua!
Voit pysäyttää tankojen liikkeen painamalla näppäintä "S" (stop). Kun painat näppäintä "R", ne alkavat liikkua uudelleen.
Muuten säännöt ovat samat kuin edellä on esitetty.

Näkymättömät kiipeilytangot

(1 tai 2 pelaajaa) Paina näppäintä RESET
paina seuraavaksi numeronäppäintä 0
paina seuraavaksi näppäintä 1 (invisible)
Pelaat jälleen samaa peliä mutta entistä vaikeampana, sillä kiipeilytangot eivät nyt näy. Se ei kuitenkaan näytä haittaavan apinoita!
Kiipeilytangot tulevat uudelleen näkyviin, kun painetaan näppäintä "V" (visible)
Painamalla uudelleen näppäintä "I" saadaan tangot jälleen näkymättömiksi.

Muunneltavat kiipeilytangot

(3 pelaajaa) Paina näppäintä RESET
paina seuraavaksi numeronäppäintä 0
Tämä peli on periaatteessa sama kuin varsinainen Monkeyshines. Kolmas pelaaja tekee siitä kuitenkin erilaisen. Hän pystyy muuttamaan kiipeilytankoja ja yrittämään johtaja-apinan voittamista. Hän voi halunsa mukaan poista tai lisätä tankoja.

Kiipeilytankojen lisäys ja poisto
Vasemmalla on näkyvissä kirjaimet: M-O-N-K-E-Y.
Alareunassa on numerot 1:stä 8:aan.

	Vaakaviivat		Pystyviivat	
	lisäys	poisto	lisäys	poisto
Paina ensin:....	kirjain	kirjain	numero	numero
Paina seuraavaksi:....	numero	numero	kirjain	kirjain
Paina lopuksi näppäintä:....	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

Katso kuvasta esimerkkiä.

Voit tehdä tämän pelin aikana niin usein kuin haluat ja muuttaa jatkuvasti kiipeilytankoja. Kolmas mies pystyy rakentamaan tikapuita kahden toverinsa avuksi; hän voi yrittää eristää yhden tai useampia apinoita, jne.

Ydistelmä

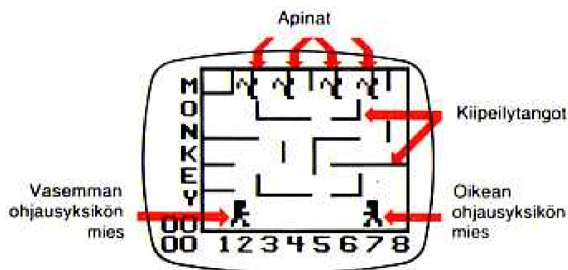
(3 - erittäin taitavaa - pelaajaa)
Paina ensin näppäintä RESET
paina seuraavaksi numeronäppäintä 0

Nyt voit ydistellä mitä tahansa edellisistä muunnelmista.

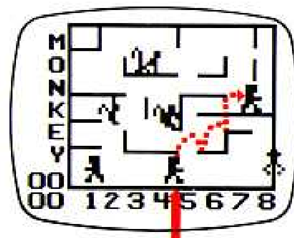
Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET (△) TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaale.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME: valitse peli



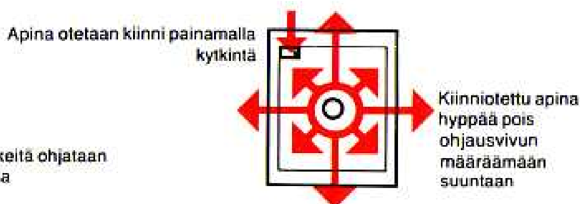
Peli alkaa
Apinahäkissä on kaksi miestä.
Apinat roikkuvat katosta.



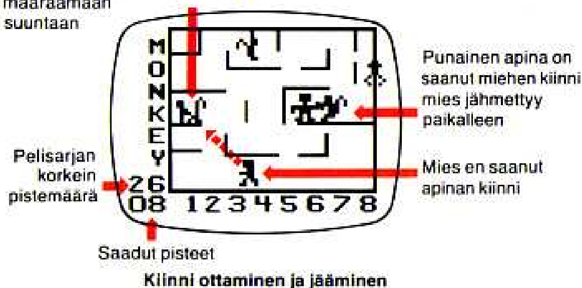
Mies hyppii kiipeilytangoilla, yksi taso kerralla



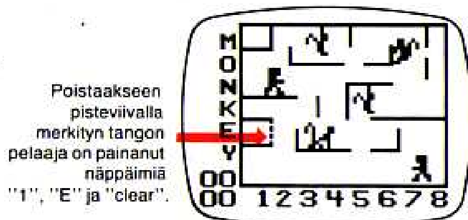
Miehen liikkeitä ohjataan ohjausvivulla



Kiinni otettu apina hyppää ohjausvivun määräämään suuntaan



Kiinni ottaminen ja jääminen



Peli muunneltavilla kiipeilytangoilla

El juego de los monos

(Variaciones ilimitadas)
(2 jugadores)
Aprieten RESET a continuacion aprieten 0 en el teclado numérico

El juego
De repente se encuentran en una gran jaula de monos con su oponente. Al empezar el juego, los cuatro monos están balanceándose plácidamente en el techo. Pero pronto empiezan a pasearse por toda la jaula, utilizando para ello las barras. Cada vez que aprieten RESET y 0 (en el teclado numérico) obtendrán una disposición diferente de las barras. Los monos son seres muy amistosos por naturalèza. No les harán daño alguno, a menos que ustedes los hostiguen. Pero hay un problema. El objeto del juego es precisamente tirarles del rabo a los monos, a los más que se pueda y todas las veces posibles. Cada vez que lo hagan ganarán un punto. A los monos, como es lógico, no les gusta. Se enfadan y vuelven peligrosos. Se ponen colorados de rabia y se enfrentan con ustedes o su oponente. Si consiguen a uno de ustedes, quedará congelados durante el resto del juego.

El juego se acaba cuando los dos jugadores han sido capturados por los monos rojos.

Los monos tienden a olvidar con facilidad: no están enfadados mucho tiempo y vuelven a su estado normal pronto, como podrán ver ustedes. Y volverán a jugar inocuamente, a menos que vuelvan a tirarles del rabo. Para añadir realismo al juego, los monos están más tiempo rojos si se les toca más a menudo.

Cómo jugar
Los dos hombres estan controlados por las palancas de los mandos. Pueden desplazarse por la jaula, yendo de un nivel a otro, pero sólo en uno de cada vez: tengan cuidado. Para hacerles saltar, aprieten el botón de acción. La dirección en que saltan esta gobernada también por la palanca. Si fallan en una barra, se caerán al nivel inferior en línea recta, sin hacerse daño. Podrán seguir jugando en cuanto el hombre llegue a tierra.
Encontrarán que los monos son bastante más ágiles que los hombres y que no resulta tan fácil cogerlos o evitarlos cuando están rojos.

Cuando hayan conseguido coger un mono, tirenle del rabo apretando el botón de acción. En cuanto lo hagan el mono se volverá rojo y será peligroso. De todos modos, saltará eñ la direccion indicada por la palanca. Asegúrense de que no va a caer encima del oponente.

Tanteo
En el rincón inferior izquierdo de la pantalla, el computador anotará automáticamente el tanteo que les corresponde, añadiendo un punto cada vez que ustedes o su oponente agarran un mono. Inténtenlo y manténganse alejados de ellos.

Para empezar un nuevo juego
Empieza un nuevo juego automáticamente en cuanto los dos jugadores han sido capturados por monos rojos.
La puntuación más alta de una serie de juegos se indica en cifras rojas, inmediatamente encima del tanteo corriente.

Para jugar solo
Claro está que pueden jugar solos. Basta con que ignoren al otro jugador y empiecen sus confrontaciones con los monos ustedes solos.

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

Barras giratorias

(1 ó 2 jugadores) Aprieten RESET a continuación aprieten 0 en el teclado numérico

El juego empezará tal como se ha dicho antes. Aprieten R (rotación). En este caso, las barras se pondrán a girar cada varios segundos. Esto añade una nueva dimensión al juego, que exige una nueva estrategia. Deberán estar alertas y reaccionar rápidamente a las modificaciones de las barras.

Podrán detener la rotación de las barras apretando la tecla "S" (parada). Si después aprieten "R", las barras volverán a moverse. Las reglas de este juego son exactamente las mismas que antes.

A ojos cerrados

(1 ó 2 jugadores) Aprieten RESET a continuación aprieten 0 (numérico) después aprieten I (de invisible)

Ahora tendrán el mismo juego, pero con el inconveniente de que las barras son invisibles, lo que parece no molestar mucho a los monos. Pueden hacer visibles otra vez las barras apretando "V" (de Visible). Si a continuación aprietan otra vez "I", las barras volverán a ser invisibles.

Ajedrez de monos

(3 jugadores) Aprieten RESET después aprieten 0 en el numérico

Este juego es básicamente el mismo que el primero. El tercer jugador es la única pero importante diferencia. El puede alterar la distribución de las barras y, por tanto, probar a vencer al Gran Mono. También puede añadir o quitar barras a voluntad.

Cómo añadir o quitar barras
En el lado izquierdo aparecen las letras M-O-N-K-E-Y. En el fondo estan las cifras 1 a 8.

	Líneas horiz		Líneas vert.	
	añadir	borrar	añadir	borrar
Aprieten primero	letra	letra	número	número
Aprieten después	número	número	letra	letra
Aprieten finalmente	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

Véase el dibujo a titulo de ejemplo. Este cambio podrán repetirlo todas las veces que quieran durante el juego, cambiando continuamente la disposición de las barras. El tercer hombre puede hacer escaleras para los dos jugadores, intentar aislar a uno o más monos, etc.

Bananas

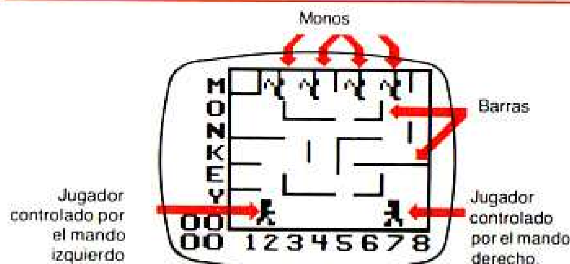
(3 jugadores adiestrados) Aprieten RESET ahora aprieten 0 en el numérico

Pueden hacer cualquier combinación de los juegos anteriores: barras giratorias, a ojos cerrados o ajedrez de monos.

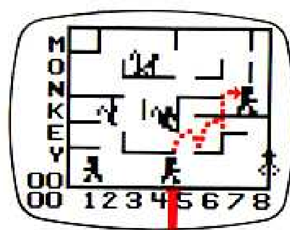
Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego

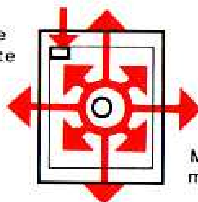


Iniciación del juego
Dos jugadores en la jaula de los monos. Los monos están balanceandose en el techo



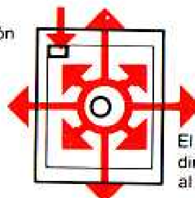
Hombre saltando sobre las barras de nivel en nivel

Aprieten el botón de acción para que salte el jugador



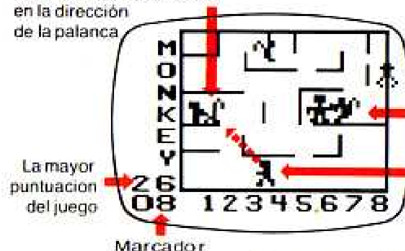
Muevan la palanca para dirigir el movimiento del jugador

Aprieten el botón de acción para coger un mono



El mono salta en la dirección de la palanca al ser tocado

Mono tocado, que salta en la dirección de la palanca

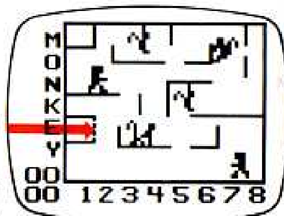


El jugador es tocado por el mono rojo y se congela

Un jugador ha tocado a un mono

Tocar y ser tocado

Para quitar una barra vertical el jugador ha apretado "I" y después "E" y "clear" en el teclado



Para jugar al ajedrez de monos

Os macacos irritaveis

(Variantes ilimitadas)
(2 jogadores) Prima "RESET"
Seguidamente prima 0 no teclado numerário

O jogo

De súbito você e o seu parceiro encontram-se encerrados numa ampla jaula de macacos. Quando o jogo se inicia, os quatro macacos brincam baloiçando-se por entre as diferentes barras suspensas do tecto. Rapidamente, no entanto, mover-se-ão através de toda a jaula. Cada vez que premir RESET e seguidamento 0 (no teclado numérico) obter-se-à uma disposição diferente dessas barras na jaula.

Os macacos são normalmente dóceis, não farão mal a qualquer dos parceiros enquanto estes não os provoquem. Há contudo que fazê-lo, já que o objectivo do jogo é agarrar o maior número possível de macacos tão rapidamente quanto se conseguir. De cada vez que isto se consegue marca-se um ponto.

Mas os macacos não gostam de ser agarrados e quando o são tornam-se ferozes e perigosos tomando a cor vermelha e tornando-se de perseguidos em vossos perseguidores. Quando o conseguem você ficará imóvel até ao final do jogo, que termina quando ambos os jogadores forem apanados pelos macacos vermelhos.

No entanto, os macacos esquecem depressa e por isso não permanecem irritados durante muito tempo e voltam ao seu normal ao fim de pouco tempo, continuando a pular como habitualmente até serem agarrados outra vez. A fim de dar um pouco mais de realismo à acção, os macacos ficarão um pouco mais tempo vermelhos e mais zangados à medida que forem agarrados mais vezes. O que aliás faz sentido.

Como Jogar

Ambas as figuras de homem que aparecem no écran podem ser controladas pelas alavancas dos respectivos comandos. Podem mover-se nas jaulas saltando de um nível para o outro, mas somente um de cada vez, portanto seja cuidadoso. Para fazê-los efectuar o salto prima o botão "ACTION" dos comandos. A direcção do referido salto é dirigida pela alavanca. Se por acaso falham um dos níveis das diferentes barras dos macacos, cairão na vertical, sem se magoarem, para o nível imediatamente inferior.

Poderá continuar a jogar assim que o seu homem finalize a queda.

Por outro lado cedo descobrirá que os macacos são consideravelmente mais ágeis do que o vosso homem e que é tarefa bastante difícil apanhá-los ou evitá-los quando estão vermelhos de fúria!

Quando se consegue chegar a um macaco devemos premir o botão "ACTION" para o agarrar. Nesse preciso momento ele fica vermelho e torna-se perigoso. Ele saltará contudo na direcção indicada pela sua alavanca. Certifique-se que essa direcção não é a do seu parceiro!

Registo da Pontuação

No canto inferior esquerdo do écran o computador dar-lhe-à um registo actualizado da pontuação, adicionando um ponto sempre que você ou o seu parceiro agarrem um macado.

Não se esqueça, no entanto, de se manter afastado dos macacos vermelhos!

Começo de novo jogo

Um novo jogo iniciar-se-à automaticamente quando ambos os jogadores forem apanhados por um macado vermelho.

A pontuação máxima obtida durante uma série de jogos está

Cada vêz um jògo seja finalizado, aperte botão RESET (A) (RE-ajuste).
Agora aparecerão na tela as palavras SELECT GAME (Escolha jôgo).
Depois:
(a) Escolha outro jôgo.
Ou (b) Escolha outro Videopac. Retire o Videopac em uso colocando uma mão ao lado dele, e puxando a alavanca para cima. Recoloque o Videopac na sua caixa. Agora consulte as instruções para "Uso do seguinte Videopac".
Ou (c) Religue a antena com o televisor, e desligue o Computador Videopac do circúito.

indicada em caracteres vermelhos, por cima da pontuação do jogo em curso.

Jogo individual

Pode-se jogar sozinho este jogo, actuando num só comando e ignorando o outro no seu combate contra todos os macacos da jaula.

Barras rotativas

As barras de suspensão dos macados podem ser postas em rotação. Para isso
(1 ou 2 jogadores) Prima RESET
Seguidamente 0 (no teclado numérico)
O jogo começará como descrito anteriormente.
Prima R (Rotação)
As barras de suspensão dos macacos, como acima descrito, rodarão a intervalos regulares de alguns segundos, o que faz aumentar a dimensão do jogo, exigindo novas estratégias. É necessário estar atento e reagir prontamente a cada mudança das barras.
Pode-se parar a rotação das barras premindo "S" (Stop). Se se premir "R" de novo a rotação começará.
As outras regras deste jogo são iguais às descritas para os "Macacos Irritáveis".

De olhos fechados

(1 ou 2 jogadores) Prima RESET
Seguidamente 0 (no teclado numérico) Seguidamente "I" (Invisível)
Estamos novamente a jogar o mesmo jogo com a dificuldade adicional de que as barras de suspensão dos macacos tornam-se invisíveis, o que aliás não parece incomodar muito os macacos. As mesmas podem tornar-se visíveis premindo "V" (Visível) e se novamente se premir "I" tornar-se-ão invisíveis.

Xadrez do macaco

(3 jogadores) Prima RESET
Seguidamente prima 0 (no teclado numérico)
Este jogo é basicamente o dos Macacos Irritáveis. O terceiro jogador é o elemento de diferença. Ele pode alterar a disposição das barras de suspensão de maneira a vencer os MACACOS. Ele pode adicionar ou tirar barras livremente e quando achar mais oportuno.

Como adicionar ou remover as barras

Do lado esquerdo do écran aparecem as letras MONKEY (Macaco). Na parte inferior os números de 1 a 8.
Para exemplo veja o diagrama.
A repetição destes lances pode ser feita durante todo o jogo, mudando constantemente a posição das barras de suspensão. O terceiro parceiro poderá construir escadas para os seus dois parceiros e/ou tentar isolar um ou mais macacos, etc

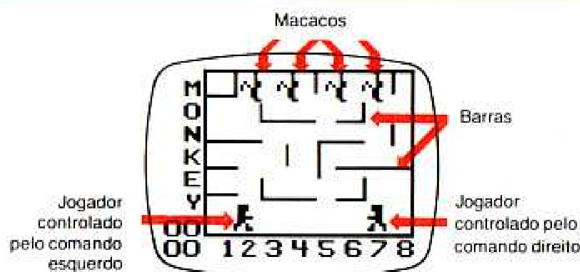
Bananas

(3 jogadores-altamente treinados)
Prima RESET
Seguidamente prima 0 (no teclado numérico)
Pode agora combinar em todas as formas possíveis os jogos anteriores: Rotação das Barras, De Olhos Fechados e/ou Xadrez dos macacos.

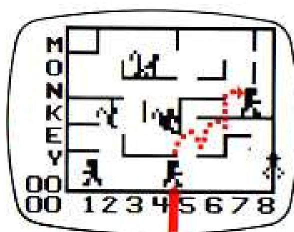
	Linhas horizontais		Linhas verticais	
	Adicionar	tirar	Adicionar	tirar
Primeiro prima	Letra	Letra	Número	Número
Seguidamente prima	Número	Número	Letra	Letra
Finalmente prima	ENTER	CLEAR	ENTER	CLEAR

Verifique o procedimento

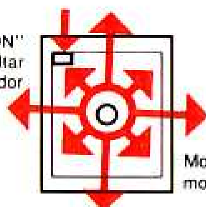
Se VS. suspeitar uma falha no equipamento, faça como segue (com o Videopac instalado).
Aperte RESET (A). O televisor emitirá um som curto, e depois deviam aparecer na tela do televisor as palavras SELECT GAME; caso contrário, verifique que o equipamento seja instalado de maneira acertada, como descrito detalhadamente nas "Instruções para Uso" (consulte as instruções tanto do equipamento como do Videopac em uso). Se a falha persista, consulte o seu vendedor, levando tanto o equipamento como o Videopac para serem controlados.

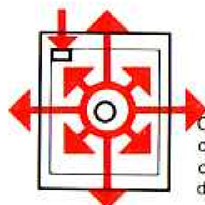


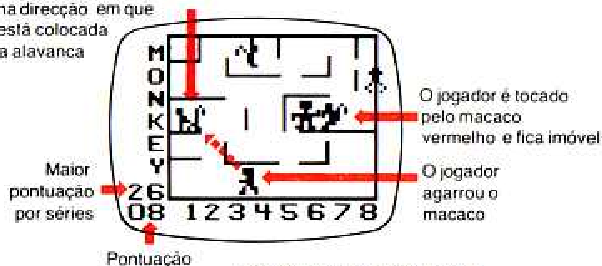
Começo do jogo
Dois jogadores na jaula dos macacos
Os macacos estão pendurados no tecto



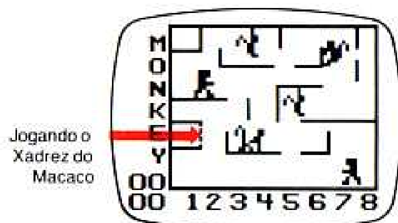
Homem saltando as barras, uma de cada vez.







Agarrando e sendo agarrado



Ask your dealer about the other Videopac cartridges that have been issued so far:

1. Race
   Spin-out
   Cryptogram
2. Pairs
   Space rendezvous
   Logic
3. American football
4. Air-sea war
   Battle
5. Blackjack
6. Tenpin bowling
   Basketball
7. Mathematician
   Echo
8. Baseball
9. Computer programmer
10. Golf
11. Cosmic conflict
12. Take the money and run
13. Playschool math
14. Gunfighter
15. Samurai
16. Depth charge
    Marksman
17. Chinese logic
18. Laser war
19. Catch the ball
    Noughts and crosses
20. Stonesling
21. Secret of the pharaohs
22. Space monster
23. Las Vegas gambling
24. Flipper game
25. Skiing
26. Basket game
27. Electronic table football
28. Electronic volleyball
29. Dam Buster
30. Battlefield
31. Music
32. Labyrinth game
    Supermind
33. Jumping Acrobats
34. Satellite attack
35. Electronic billiards
36. Soccer
    Ice-hockey
37. Monkeyshines
38. Munchkin

A. Newscaster

3111 106 66210

SIP